

# **SAÉ 2.01**

## **Développement d'une application**

### **CinkeTera - Manuel d'utilisation de l'application**

#### **Équipe 09**

<b>Développement d'une application</b>	<b>1</b>
<b>1 ) But du jeu</b>	<b>2</b>
<b>2 ) Démarrage de l'application</b>	<b>2</b>
<b>3 ) Début de la partie</b>	<b>2</b>
<b>4 ) Déroulement de la partie</b>	<b>2</b>
<b>5 ) Fin de la partie</b>	<b>3</b>

# 1 ) But du jeu

Cinke Tera est un jeu dont le but est de construire deux lignes maritimes continues afin de récolter un maximum de points. Ces lignes passent par des voies qui relient des îles. Selon les voies empruntées, on peut gagner des bonus.

## 2 ) Démarrage de l'application

Pour pouvoir utiliser l'application, il faut récupérer l'entièreté des fichiers du jeu.

Si vous êtes sur une machine linux. Lancez un terminal, puis placez vous dans le répertoire du projet là où est le fichier dénommé "*run.sh*". Si c'est la première fois que vous jouez, tapez la commande "*chmod u+x run.sh*". Pour lancer l'application, vous devez écrire dans votre terminal "*./run.sh*".

Dans le cas d'une machine Windows, il y a façon de lancer :

- Lancez un explorateur de fichier puis placez vous dans le répertoire du projet. Double cliquez sur le fichier "*run.bat*".
- Lancez un terminal, puis placez vous dans le répertoire du projet. Écrivez la commande "*./run.bat*"

Si l'application est bien lancée, un menu est ouvert avec les différents modes de jeu.

## 3 ) Début de la partie

Vous êtes à présent sur le menu de l'application. Vous avez le choix entre plusieurs modes.

Il y a le mode un joueur et le mode scénario.

Un scénario est quand on met le joueur dans une situation donnée. Pour lancer un scénario, choisissez d'abord le scénario de votre choix dans le menu déroulant en bas de la fenêtre puis appuyez sur le bouton "Lancer un scénario". Le scénario sera alors mis en place sur le plateau.

Pour jouer une partie entière, appuyez sur le bouton "Solo". Une partie se lancera alors depuis le début.

## 4 ) Déroulement de la partie

La partie se déroule de la façon suivante. Au début de chaque manche, on est placé sur l'île de départ de la couleur que vous avez.

Pour colorier une voie, il faut avoir une des extrémités de la ligne sélectionnée puis sélectionner une autre île. Une île sélectionnée a des contours noirs. Pour sélectionner une île, il faut cliquer au niveau du croisement des voies sur l'image des îles, près du centre de ces images. Pour pouvoir colorier une voie, il faut que l'île de l'autre côté de la voie soit de la même couleur que celle présente sur la carte. Les îles sur lesquelles vous pouvez jouer sont affichées avec un contour jaune.

Une fois une voie sélectionnée, une carte sera tirée au hasard dans votre pioche. Si vous le voulez, vous pouvez tirer une autre carte, cela passera le tour et mettra l'ancienne carte dans la défausse.

Puis après avoir eu cinq cartes primaires, ce sont les cartes avec un contour noir, vous passerez à l'autre couleur, et partirez de l'île de départ de la couleur en question. Vous pourrez donc créer une autre ligne, jusqu'à ce que les 5 cartes primaires tombent, et cela sera la fin de la partie. Vous pourrez donc jouer entre 5 et 10 tours.

Au cours de la partie, un message s'affiche vous disant que vous pouvez faire une bifurcation. Cette bifurcation vous permet de créer une nouvelle extrémité sur la ligne. Vous pouvez donc avoir trois extrémités au lieu des deux de la ligne. Afin de créer une bifurcation, il vous suffit de double-cliquer sur l'île qui servira de bifurcation. Il ne restera plus qu'à relier normalement une île à cette nouvelle extrémité.

Vous pouvez voir les actions que vous avez faites durant la partie sur un tableau qui est situé sur une autre fenêtre.

Le score avec le détail du calcul et des bonus est sur la droite de la fenêtre, ainsi que la couleur du joueur, le compteur de carte primaire, la pioche et la main.

## 5 ) Fin de la partie

A la fin de la partie, on a une fenêtre qui apparaît et qui affiche le score.

Si vous voulez récupérer votre partie, vous pouvez, il suffit d'aller dans le répertoire "données", un fichier "TableauBord.data" est présent et vous permet de récupérer vos parties avec la date, l'heure, la durée de la partie ainsi que le score de la partie.